

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman yang semakin maju seperti sekarang ini, penguasaan terhadap suatu bahasa asing tentu diperlukan. Sampai saat ini, bahasa Inggris menempati urutan pertama untuk bahasa asing yang banyak diminati untuk dipelajari. Hal itu dikarenakan sebagian besar negara di dunia ini menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa nasionalnya, sehingga orang-orang berpikiran sangatlah perlu untuk menguasai bahasa Inggris. Akan tetapi, dengan munculnya negara-negara maju yang bahasa nasionalnya bukan bahasa Inggris, orang-orang pun mulai berminat untuk mempelajari bahasa asing selain bahasa Inggris, termasuk bahasa Jepang.

Tidak hanya karena Jepang merupakan salah satu negara maju yang membuat bahasa Jepang diminati untuk dipelajari, tapi ada faktor lain yang membuat orang-orang tertarik mempelajari bahasa Jepang, yaitu faktor kebudayaan, yang di dalamnya termasuk anime, drama dan lagu yang bernuansakan Jepang. Dalam suatu forum di sebuah situs, *user*-nya menuliskan ketertarikannya mempelajari bahasa Jepang karena setelah menonton drama *Tokyo Love Story*. *User* lainnya menuliskan bahwa setelah menonton sebuah anime dan mendengar soundtrack dari anime tersebut, ia tertarik untuk belajar bahasa Jepang.

Dalam setiap pembelajaran bahasa asing, munculnya berbagai macam kesulitan tak terhindarkan, tak terkecuali dengan bahasa Jepang. Bahasa Jepang tentu saja berbeda dengan bahasa Indonesia. Mulai dari huruf sampai tata bahasanya. Kesulitan-kesulitan yang seringkali muncul pada pembelajar bahasa Jepang antara lain banyaknya jumlah huruf kanji yang harus dihafal, penggunaan kosakata dan partikel dengan tepat, beragamnya pola kalimat tapi dalam pola kalimat bahasa Indonesia-nya menunjukkan arti yang sama dan adanya aturan penggunaan bahasa halus yang dibedakan berdasarkan faktor usia, status, jenis kelamin, keakraban dan gaya bahasa.

Untuk mengatasi kesulitan-kesulitan tersebut, para pembelajar bahasa Jepang mencari berbagai cara agar tetap bisa mahir berbahasa Jepang. Hal yang seringkali dilakukan para pembelajar bahasa Jepang antara lain dengan mendengarkan lagu-lagu dan menonton CD atau DVD drama atau anime yang tentu saja berbahasa Jepang. Walaupun pada awalnya masih belum sepenuhnya mengerti, jika didengarkan lebih sering, maka telinga para pembelajar pun akan terbiasa dan akhirnya mampu memahami apa yang diucapkan oleh karakter-karakter dalam drama atau anime tersebut. Jika jenuh dengan buku-buku teks, pembelajar bisa beralih sejenak untuk membaca novel atau komik yang berbahasa Jepang, karena tak jarang dalam novel atau komik terdapat hal-hal yang tidak terdapat di buku-buku teks.

Dengan semakin majunya zaman, kemajuan teknologi bisa digunakan sebagai media alternatif untuk belajar bahasa Jepang, yaitu melalui belajar secara

online di internet. Berbagai macam pembelajaran disajikan sedikit berbeda dengan buku-buku teks, sehingga pembelajar pun diharapkan tidak bosan untuk belajar.

Selain itu, di internet pun terdapat game-game yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang. Seperti kita tahu, tak sedikit dari setiap pembelajar sanggup duduk berjam-jam di hadapan komputer untuk bermain game. Alangkah bagusnya jika game-game yang dimainkan digantikan dengan game-game yang berhubungan dengan pembelajaran, dalam hal ini pembelajaran bahasa Jepang, sehingga pembelajar bisa belajar dan bermain dalam waktu yang bersamaan, dan waktu pun tidak terbuang sia-sia hanya untuk bermain game. Selain mendapatkan kesenangan, kemampuan pembelajar pun bisa bertambah.

Dengan beragamnya macam game yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa Jepang, peneliti tertarik untuk memperkenalkan game-game tersebut. Maka penulis bermaksud membuat makalah penelitian yang berjudul *“Game Pembelajaran Bahasa Jepang Online Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Bahasa Jepang”*.

B. Rumusan dan Batasan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Game-game apa saja yang dapat membantu pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimana penggunaan game-game tersebut dalam membantu pembelajar bahasa Jepang?

Sedangkan untuk batasan masalahnya, penulis hanya meneliti game-game pembelajaran bahasa Jepang yang terdapat dalam internet.

C. Tujuan dan Manfaat

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui game-game apa saja yang dapat membantu pembelajaran bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui penggunaan game-game tersebut dalam membantu pembelajar bahasa Jepang.

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dari penelitian ini ialah:

1. Dapat menjadi bahan referensi bagi para pembelajar bahasa Jepang.
2. Dapat memberikan daya tarik tersendiri kepada pembelajar bahasa Jepang untuk tetap belajar dalam suasana yang menyenangkan.
3. Dapat memberikan motivasi untuk membuat game pembelajaran bahasa Jepang yang lebih menarik dan menyeluruh.

D. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang,
- B. Rumusan dan Batasan Masalah,
- C. Tujuan dan Manfaat,
- D. Sistematika Penulisan

BAB II: ISI

BAB III: KESIMPULAN